

**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO  
DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR  
DEL LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS**

**YESSICA ALEJANDRA PARRA MOLANO  
ANDREA PAOLA ORJUELA DUARTE**

**Trabajo de grado como requisito parcial para optar el título de  
Licenciado en Pedagogía Infantil**

**Asesor  
OSCAR BLANDON  
Magister en Educación**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
IBAGUÉ- TOLIMA**

**2018**

**Nota de Aceptación**

El proyecto de Investigación Formativa Realizado en el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Tolima que lleva como nombre "**LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DEL LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS**", fue aprobado con una calificación de **4.2**; presentado y sustentado por las estudiantes: YESSICA ALEJANDRA PARRA MOLANO (082951052013), ANDREA PAOLA ORJUELA DUARTE (082902962014).

  
**GIMENA ROCÍO RAMÍREZ SUAREZ**  
Directora del Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil  
IDEAD / Edna P. - Asistente/

*Ibagué, 30 de Julio de 2018*

## **DEDICATORIA**

A Dios, gracias por darnos la oportunidad de formarnos, por estar en nuestras vidas, dándonos la fortaleza y la sabiduría para no desfallecer.

A nuestras familias, Padres, esposos e hijas, gracias por ser nuestro apoyo, y ser el motor para alcanzar nuestras metas.

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero, agradecer a Dios por la oportunidad que nos brindó de poder superarnos y formarnos como profesionales, a nuestros padres, esposos e hijas que nos fortalecieron, y apoyaron incondicionalmente para lograr ésta meta, que es importante para nuestra vida personal y laboral, a su vez a todos los tutores que nos brindaron las orientaciones necesarias para fortalecer nuestra formación integral, y así alcanzar tan anhelado logro.

## GLOSARIO

**APRENDIZAJE:** es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica.

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades. La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia.

**CREATIVIDAD:** denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.

**COGNITIVO:** está relacionado con el proceso de adquisición de conocimiento (cognición) mediante la información recibida por el ambiente, el aprendizaje, y deriva del latín cognoscere, que significa conocer.

**CONOCIMIENTO:** es el acto o efecto de conocer. Es la capacidad del hombre para **comprender por medio de la razón** la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas.

**DESARROLLO COGNITIVO:** es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea y desarrollar así su inteligencia y

capacidades. Comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia.

**DESARROLLO EMOCIONAL:** “el desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta.

**DESTREZA:** es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida.

**DIDÁCTICA:** es el arte de enseñar. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él.

**ENSEÑANZA:** es una de las actividades y prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida. La misma implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro.

**ESTIMULACIÓN:** el ser humano es un ser que reacciona ante los estímulos del entorno ya que interactúa constantemente en el medio en el que vive. El ser humano percibe la información a través de cinco sentidos externos: gusto, olfato, oído, tacto y vista.

**ESTUDIANTE:** es aquel sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar percibiendo tal actividad desde el ámbito académico. La principal función de los estudiantes es aprender siempre cosas nuevas sobre distintas materias o ramas de la ciencia y arte, o cualquier otra área que se pueda poner en estudio.

**HABILIDAD:** es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

**INVESTIGACIÓN:** designa acción y efecto de investigar. Como tal, se refiere al proceso de naturaleza intelectual y experimental que, a través de un conjunto de métodos aplicados de modo sistemático, **persigue la finalidad de indagar sobre un asunto o tema**, así como de aumentar, ampliar o desarrollar su conocimiento, sea este de interés científico, humanístico o tecnológico

**INVESTIGACIÓN ACCIÓN-PARTICIPATIVA:** es una forma de desarrollar la investigación y a la vez una metodología de intervención social. En ella la población participa activamente con el investigador en el análisis de la realidad y en las acciones concretas para modificarla.

**JUEGO:** es una de las experiencias de mayor felicidad que disfrutan los niños cuando se divierten gracias a actividades de ocio que se viven como un recreo.

**LÚDICA:** se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

**METODOLOGÍA:** el conjunto de pautas y acciones orientadas a describir un problema. Por la general, la metodología es un apartado de la investigación científica.

**PEDAGOGÍA:** es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

**PROYECTO PEDAGÓGICO:** es una estrategia de aprendizaje que articula teoría-práctica-investigación durante el proceso formativo de los profesionales licenciados en educación.

**SABER:** es la parte cognitiva, encargada de los conocimientos que el alumno adquiere en toda su formación.

**SABER HACER:** es la parte de la aplicación, encargada de la práctica que el alumno realiza una vez tenga lo cognitivo (Saber).

**SABER SER:** es la parte de las emociones, encargada del desarrollo humano que el alumno adquiere durante su formación.

**VALORES:** son las propiedades, cualidades o características de una acción, una persona o un objeto considerados típicamente positivos o de gran importancia. Los valores son objeto de estudio de la Axiología.



## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>14</b>
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>17</b>
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	17
1.3 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA .....	18
<b>2. OBJETIVOS .....</b>	<b>19</b>
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	19
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	19
<b>3. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>20</b>
<b>4. MARCO REFERENCIAL.....</b>	<b>22</b>
4.1 ANTECEDENTES .....	22
4.2 MARCO TEORICO .....	23
4.3 MARCO CONTEXTUAL.....	28
4.4 MARCO LEGAL .....	31
<b>5. METODOLOGIA.....</b>	<b>34</b>
5.1 ESTRUCTURA METODOLÓGICA .....	34
5.2 DISEÑO METODOLOGICO .....	36
5.2.1 Descripción fase 1: Caracterización .....	36
5.2.2 Descripción fase 2 Intervención. ....	38
5.3 ANALISIS DE RESULTADOS, SEGUIMIENTO Y EVALUACION.....	40
5.3.1 Analisis de resultados .....	40
5.4. EVALUACION Y SEGUIMIENTO .....	41
<b>6. ACTIVIDADES INTEGRADORAS .....</b>	<b>43</b>

<b>6.1 ACTIVIDADES INTEGRADORAS CON DOCENTES Y DIRECTIVOS .....</b>	<b>43</b>
<b>6.2 ACTIVIDADES INTEGRADORAS CON PADRES DE FAMILIA.....</b>	<b>44</b>
<b>6.3 ACTIVIDADES INTEGRADORAS CON NIÑOS Y NIÑAS .....</b>	<b>45</b>
<b>6.4 EXPERIENCIA PEDAGÓGICA.....</b>	<b>48</b>
 <b>7. CONCLUSIONES.....</b>	 <b>49</b>
 <b>RECOMENDACIONES .....</b>	 <b>50</b>
 <b>REFERENCIAS.....</b>	 <b>51</b>

## **LISTA DE TABLAS**

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> Síntesis de técnicas e instrumentos Fase I, “Caracterización de las prácticas y discursos que circulan sobre la educación de los niños y las niñas menores de 7 años.....	39
<b>Tabla 2.</b> Síntesis de procedimientos, técnicas e instrumentos.....	41
<b>Tabla 3</b> Actividades integradoras con docentes y directivos.....	44
<b>Tabla 4</b> Actividades integradoras con padres de familia.....	45
<b>Tabla 5</b> Actividades integradoras con niños y niñas.....	47

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
<b>Anexo A.</b> formato de encuesta.....	55
<b>Anexo B.</b> Actividades.....	56
<b>Anexo C.</b> Reunion de padres de familia.....	58
<b>Anexo D.</b> Exploracion de colores por medio de vinilos y bomba.....	59
<b>Anexo E.</b> Lectura de cuento y representación de personajes con elementos del entorno.....	60

## **RESUMEN**

El presente proyecto, permite reconocer la importancia de lúdica en el proceso de enseñanza en el preescolar, implementándola como herramienta pedagógica, para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de la institución educativa Liceo Infantil Grandes Personitas. Éste se enfoca en la motivación e implementación de actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje infantil desde el aula de preescolar, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones. Es por esto, que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo de los niños y niñas, sino que también, contribuye al desarrollo de las habilidades físicas, psicológicas y emocionales que hacen parte del niño como ser integral.

Para llevar a cabo el presente proyecto se realizó un proceso observación, el estudio de contexto, entrevistas que pudo evidenciar las falencias en la implementación de la lúdica, problemática que dio lugar a las actividades que fueron plateadas, y en donde se hicieran partícipes directivos, docentes, padres de familia, y estudiantes.

A través de la intervención realizada a estos agentes, se logró concientizar y dar a conocer las razones de brindar estrategias lúdico pedagógicas que contribuyeran a estimular el aprendizajes significativo de los educandos, logrando con ello intervención pedagógica para obtener un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje significativo desde la educación inicial.

**Palabras Claves:** Proceso de aprendizaje, aprendizaje significativo, lúdica y primera infancia

## **ABSTRACT**

The present project, allows to recognize the importance of playfulness in the teaching process in the preschool, implementing it as a pedagogical tool, to strengthen the meaningful learning in the children of the educational institution Liceo Infantil Grandes Personitas. It focuses on the motivation and implementation of playful activities that facilitate children's learning from the preschool classroom, learning being a process in which the individual appropriates knowledge in its different dimensions. This is why play is not only important for the physical and communicative development of children, but also contributes to the development of physical, psychological and emotional skills that are part of the child as a whole.

In order to carry out the present project, an observation process was carried out, the context study, interviews that could show the flaws in the implementation of the playful, problematic that gave rise to the activities that were played, and where directors were involved, teachers, parents, and students.

Through the intervention made to these agents, it was possible to raise awareness and publicize the reasons for providing playful pedagogical strategies that contribute to stimulate the significant learning of the students, thus achieving pedagogical intervention to obtain a change of conception aimed at the utilization of the ludic, for the development of competences and strengthening of the significant learning from the initial education.

**Keywords:** Process of learning, meaningful learning, play and early childhood.

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, “LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DEL LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS” surge como necesidad de fomentar estrategias lúdico pedagógicas que mejoren el proceso de aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar; teniendo en cuenta la importancia de ésta para el desarrollo integral de los educando; el cual es evidenciado como una necesidad en la institución, ésta se hace tangible al observar que se carece de metodologías apropiadas para suplir las dificultades presentes en algunos estudiantes, y las cuales afectan el ambiente del aula de clase, el rendimiento académico, afectivo y social en general.

Por lo anterior, (Posso Restrepo, Sepúlveda Gutiérrez, Navarro Caro, & Laguna Moreno, 2015) nos muestra la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, “La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad”( p 165), es aquí donde a través de las experiencias, de las emociones, de alegría, gozo, la interacción con el otro se favorece positivamente los aprendizajes desde actividades que permitan no solamente el goce, disfrute y la participación, sino también un aprendizaje significativo desde diferentes puestas en escena y atendiendo a las diversas necesidades de los educandos.

Por consiguiente, el presente proyecto tiene como objetivo implementar el desarrollo de estrategias pedagógicas por medio de la actividad lúdica, dando importancia al desarrollo del niño como ser integral, atendiendo a la necesidad de su ser interior, que se manifiesta durante su desarrollo como ser social, en el afán de retribuir su necesidad innata , de explorar, de conocer, de aprender, de alcanzar la excelencia perfecta en la dimensión de lo esencial, mediante la creatividad, y el juego; siendo éste un importante elemento didáctico en el aula de clase; ya que es una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades la cual permitirá de manera apropiada el abordar de manera creativa los diferentes temas del conocimiento; entendiendo que no es jugar por jugar;

por diversión, sino partiendo desde un objetivo de aprendizaje que conlleve a un aprendizaje significativo.



## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Mediante las prácticas realizadas en la institución Liceo Infantil Grandes Personitas durante la primera fase; caracterización de los discursos y prácticas pedagógicas ejercidas a los niños y niñas menores de siete años. Se logró evidenciar que uno de los problemas que afecta en la enseñanza del preescolar, está relacionado con la falta de implementación de actividades lúdicas; siendo éstas importantes para el ejercicio de enseñanza aprendizaje ya que favorecen en el niño su desarrollo integral

Por otro lado a través de los procesos de observación se pudo reconocer que en algunos casos se carece de metodologías apropiadas para suplir las dificultades presentes en algunos estudiantes, y las cuales afectan el ambiente del aula de clase.

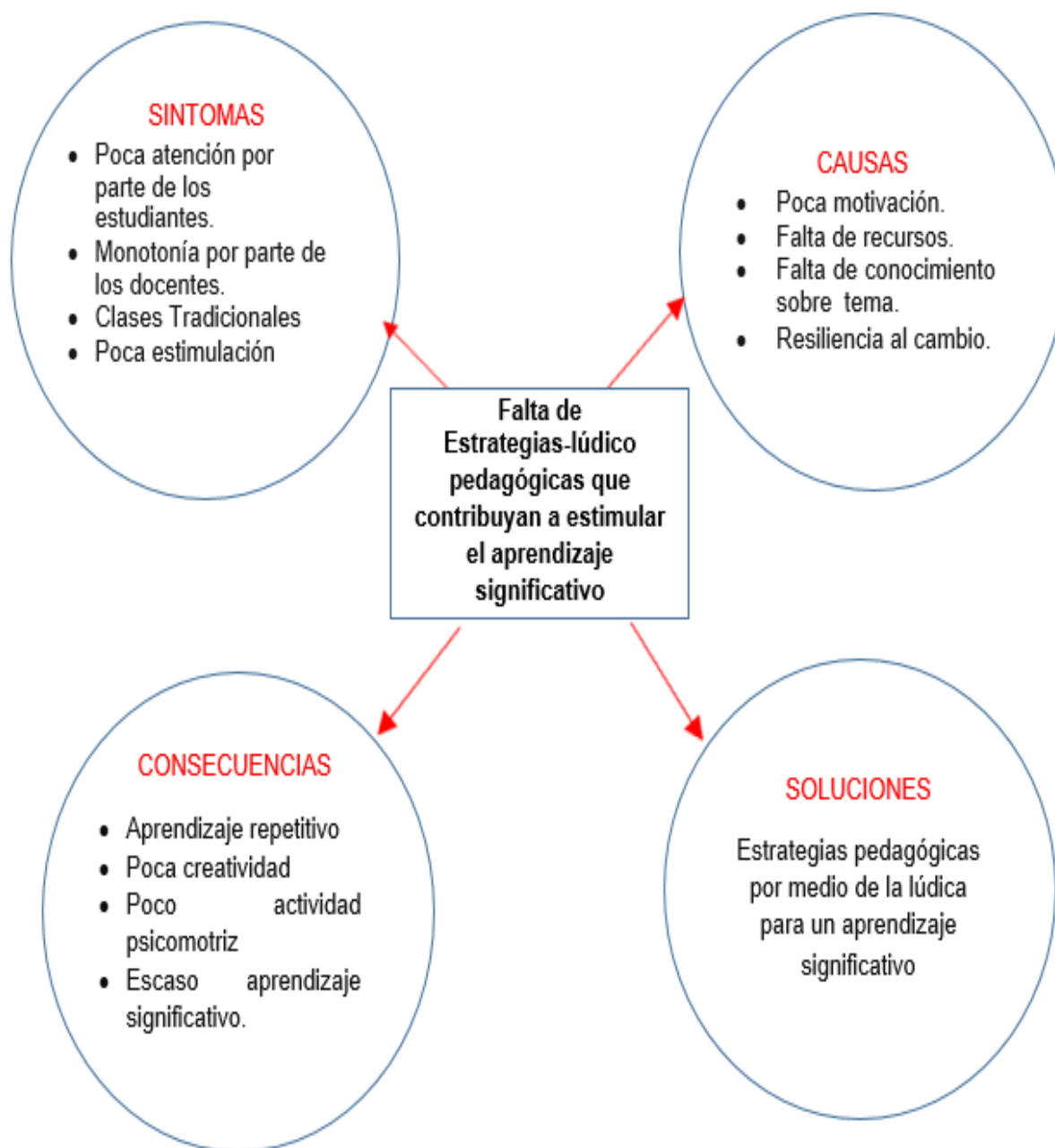
Por todo lo anterior es que el presente proyecto busca desde las estrategias lúdicas pedagógicas mejorar los procesos de aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar; teniendo en cuenta la importancia de ésta para el desarrollo integral de los educando.

### **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

- ¿Cómo fortalecer el aprendizaje significativo a través del desarrollo de la dimensión lúdica como estrategia pedagógica en los niños y niñas de preescolar del Liceo Infantil Grandes Personitas

### 1.3 IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

**Figura 1.** Descripción del Problema



Fuente: Autores

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer el aprendizaje significativo a través de la implementación de una estrategia lúdico- pedagógica que contribuya en la formación integral en los niños y niñas de preescolar del Liceo Infantil Grandes Personitas.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Desarrollar desde el currículo por parte de las directivas proyectos encaminados a mejorar procesos motivacionales a través de actividades lúdico – pedagógicas.
- Implementar estrategias para que los docentes fortalezcan los procesos actitudinales desde el aula para la apropiación del aprendizaje.
- Sensibilizar a los padres sobre la importancia de la motivación de manera lúdica en el acompañamiento en sus aprendizajes cotidianos.
- Realizar actividades lúdicas que promuevan la creatividad, la imaginación y la emoción desde el proyecto pedagógico de aula aprendo jugando.

### 3. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto socializa, y da a conocer la caracterización de las prácticas pedagógicas realizadas en la institución LICEO GRANDES PERSONITAS. Teniendo en cuenta las herramientas de investigación como son la observación participante y no participante, los diarios de campo y las encuestas formales e informales, se realizó el diagnóstico del ambiente escolar de los niños y niñas en el grado preescolar de la institución educativa, donde se evidencio la problemática de ausencia de implementación de actividades lúdicas en el aula preescolar. Se determinaron los factores que influyen en la no implementación de actividades lúdicas; se determinó la importancia de estrategias lúdico- pedagógica para mejorar experiencia de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase, buscando que éste, no sea un aprendizaje repetitivo para los niños y niñas; sino por el contrario, un aprendizaje con sentido, a su vez contextualizado; es decir significativo para los educandos.

Desde lo anterior como grupo de investigación surge la necesidad de proponer y ejecutar un PPA (Proyecto Pedagógico de Aula) que tenga como estrategia pedagógica la lúdica; partiendo de esto surge el proyecto “LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DEL LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS”, en donde se busca fortalecer los procesos de aprendizaje en la edad preescolar a partir de estrategias didácticas, lúdico pedagógicas que permitan mejorar la convivencia, el interés, la expresión y la comunicación. Para todo esto es necesario el compromiso de toda la comunidad educativa, directivos y docentes, padres de familia y los educandos.

En este sentido es importante que el niño encuentre sentido a aprender y para ello es necesario que el aprendizaje tenga un sentido en su vida cotidiana; es decir que sea significativo es así como desde la dimensión corporal y socio afectiva el niño a través de la expresión del movimiento actúa e interactúa desde su cuerpo, con su entorno, y hace manifiestas sus emociones internas, los aprendizajes que ha adquirido desde la

interacción con el contexto; Por esto para el pedagogo infantil, es de vital importancia fortalecer y fomentar las actividades lúdicas en los niños involucrando a los demás integrantes de la comunidad educativa, ya que el acompañamiento y respaldo que se brinda, fortalece y reafirma los procesos de aprendizaje, adquiriendo seguridad, independencia, confianza, estabilidad; todo esto con el fin de que en un futuro sean unas personas capaces de enfrentar y transformar su medio.

Por otra parte, para la implementación de este proyecto lúdico-pedagógico se llevaron a cabo una serie de actividades integradoras que ayudaron al desarrollo de los niños y contribuyeron al aprendizaje significativo desde la motivación, la curiosidad, la participación para adquirir un aprendizaje real.

## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1 ANTECEDENTES**

Los antecedentes que se presentan aquí son experiencias de otros investigadores, que nos sirven para debatir o mirar cómo se ha desarrollado este problema a través de los años.

El primer referente reposa en la Universidad del Tolima, el cual se titula “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución educativa Niño Jesús de Praga” de la ciudad de Ibagué, escrito por (Gómez Rodríguez, Molano, , & Rodríguez, Calderon, 2015). El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes.

El segundo referente es de la Fundación Universitaria los Libertadores, el cual se titula “El aprendizaje significativo y atención en niños y niñas del grado primero del colegio Rodrigo Lara Bonilla” de la ciudad de Bogotá, escrito por (Lara Tovar, Tovar Quintero, & Martínez Barreto, 2016) . Trata sobre la Atención y como mediante estrategias basadas en el aprendizaje significativo, se puede mejorar estos procesos en los niños y niñas del colegio Rodrigo Lara Bonilla, ya que esta se considera base fundamental del aprendizaje e influye de manera directa en los estudiantes puesto que este es un proceso de adquirir nuevos conocimientos. En el campo educativo actualmente resulta un reto desarrollar procesos para mejorar la atención; es decir utilizar estrategias de aprendizaje significativo para orientar el aprendizaje de los alumnos que son aquellas que el profesor utiliza y con la que mantiene a los estudiantes durante una clase de manera continua para indicar a los alumnos que las ideas deben centrar sus procesos de estudio.

Por ultimo (Minera & Torres, 2007) en su tesis titulada “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, en el cual señala el juego como la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano; desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido, y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento.

## **4.2 MARCO TEORICO**

La actividad lúdica fomenta el desarrollo psico-social, favoreciendo, en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Para su estimulación requiere de educadores especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirlas con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

Desde lo anterior es importante identificar que los niños y niñas construyen su conocimiento haciendo y jugando; es decir desde la experiencia directa, generando así un aprendizaje significativo; esto implica actuar con su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interacción con los demás. Este clima de lúdica ayuda a que los niños y niñas desarrollen la capacidad de aprendizaje, afectividad y socialización de manera autónoma, creativa, con iniciativa, y solucionando problemas cotidianos.

En consecuencia con lo anterior, autores como (Jimenez C. , 2002) afirman respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce, disfrute y goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra

serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Atendiendo a la afirmación de Jiménez vemos la importancia de la lúdica para el desarrollo integral de los niños y niñas la cual debe ser tomada en cuenta por los docentes dentro y fuera del aula de clase y el cual requiere una revalorización por parte de los padres de familia frente a la importancia que tiene la lúdica como dinamizador de los procesos de aprendizaje significativos dentro de la cotidianidad del educando.

Por otro lado (Jimenez C. A., 1998) afirma “La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, no es una disciplina, ni mucho menos una nueva moda” Esta afirmación invita a reflexionar sobre la importancia de la lúdica en todos los aspectos de la vida del educando y como inconscientemente la escuela desliga las actividades lúdicas de la academia y consecuencia se descontextualiza la escuela de la realidad de los educandos que es la vida cotidiana.

Es imprescindible, dar el valor que tiene el uso adecuado de los juegos (con un propósito de aprendizaje) durante las clases, junto a una intervención lúdico – pedagógico asertiva, que despierte el interés común de los niños y niñas, y que a su vez se convierta en un recurso metodológico para desarrollar diferentes habilidades y destrezas; y de forma transversal permitiendo a su vez el desarrollo de diversas temáticas en el aula de clase. En este sentido que (Caballero, 2010) nos hace referencia a los métodos y pedagogías, afirma que “el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes” p.164.

Desde lo anterior las afirmaciones de “Jugando se aprende”, aprender jugando es mucho más rápido y fluido porque se hace sin presiones y de manera divertida. Además, jugando se practica lo aprendido, se pone a prueba sus conocimientos y a su vez se desarrollan las habilidades de socialización y aceptación frente a la frustración que se origina al ganar o perder en un actividad que genere competencia. El juego es una actividad,



naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ocaña, 2009)

De igual manera Vygotsky,” establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio” (Baquero , 1997). Con las afirmaciones de Vygotsky citadas por Baquero estamos en obligación como docentes a la revalorización del juego desde su rol esencial como es su labor de socialización que tiene su asiento en el pre-escolar. De igual manera Piaget “incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Por esta razón Ausubel (Ausubel, 1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

“El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra” (p. 1).

Por lo anterior, el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo, cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales. Por esta razón el aprendizaje significativo con base en

los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo, estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Retomando a, (Ballester Vallori, 2005) dice “El aprendizaje significativo es una teoría que aborda todos los elementos, factores y condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención de contenidos que la escuela ofrece de modo que adquiera significado para el mismo.” De esta circunstancia se debe enfatizar que para el desarrollo y estimulación del aprendizaje significativo es importante la motivación en los estudiantes, ya que se debe tener en cuenta la función e influencia que cumple la motivación desde lo intrínseco, extrínseco, lo cognitivo y lo social en la formación integral del aprendiz partiendo desde sus dimensiones y respondiendo a las necesidades del contexto.

Para precisar se hace necesario ampliar el concepto de motivación intrínseca desde la (curiosidad e interés) como base fundamental para motivar la admisión y dominio del aprendizaje, desde la motivación extrínseca es el motor que anima al estudiante a realizar una determinada actividad teniendo en cuenta las ventajas y beneficios que se pueden obtener al realizarlo. Así mismo lo cognitivo, y lo social determinan en el estudiante un cambio de conducta, desde lo que percibe socialmente apropiándole y transformándolo cognitivamente para expresarlo mediante sus comportamientos. Considerando a Díaz y Hernández (2002) afirma:

“Los factores que determinan la motivación por aprender y el papel del profesor están dados en el plano pedagógico donde la motivación significa proporcionar o fomentar motivos, es decir, estimular la voluntad por aprender y en el contexto escolar en donde la motivación del estudiante permite explicar en qué medida los alumnos invierten su atención y esfuerzo en determinados asuntos que pueden ser o no los que desean sus profesores, pero en todo caso se relacionan con

sus experiencias subjetivas, su disposición para involucrarse en las actividades propuestas (p. 69) .

Por otra parte es importante tener en cuenta el papel que juega el docente en el proceso del aprendizaje. En este aspecto Eloísa Vasco afirma

“que para que el maestro se concrete y se perciba como profesional, intelectual y fortalezca su imagen social, debe tener en cuenta que existen leyes, decretos, resoluciones, deberes y derechos que deben cumplir para que su labor cumpla con ciertas características que se derivan de las condiciones concretas de su trabajo y que le plantean ciertas exigencias, restricciones, limitaciones e incertidumbres que son ineludibles”.

Pero es a partir de estas condiciones concretas donde el maestro tiene la posibilidad de reflexionar sobre su labor, de generar y de hacer explícito un saber que le es propio, que se manifiesta en el diario que hacer de enseñar generando espacio de aprendizaje que lleven a un conocimiento real, desde la experiencia directa y que le permitan confrontar sus pre saberes, confrontándolos con la realidad de su entorno, reconstruyendo sus aprendizajes de manera que lo lleve a la reflexión desde su contexto cercano y que a su vez revaloricen la labor esencial de la escuela, la cual es la formación integral de los futuros ciudadanos.

Finalmente por medio del marco teórico se reúne información documental importante para el proyecto de investigación que reconoce la actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños, que permite a su vez, establecer un análisis y conocimiento profundo de la manera positiva como interfiere la lúdica en el aprendizaje de los niños menores de 7 años. Bajo esta perspectiva éste proyecto, invita a la revalorización de la didáctica de la lúdica como un facilitador de los procesos de aprendizaje significativo, desde la experiencia directa y su relación consigo mismo y con el otro como ser social. La lúdica como didáctica es adaptable al contexto, a la realidad

y a las necesidades del estudiante que permitirán que éste encuentre el sentido de la escuela dentro de lo que se denomina jugar aprendiendo.

#### **4.3 MARCO CONTEXTUAL**

Liceo infantil Grandes Personitas; es un colegio privado que se encuentra ubicado en el barrio Bosques de Varsovia Manzana E casa 3 en el municipio de Ibagué, Tolima, su directora y propietaria es la licenciada en educación preescolar, María Cristina Valencia pareja.

El colegio lleva funcionando 10 años, su fecha de registro P.E.I fue el 16 de abril de 1996, y surgió de la necesidad de un jardín infantil dentro del barrio ya que no había uno y la población infantil era numerosa partiendo de eso se creó el colegio.

Ha crecido año tras a año con un excelente nivel académico destacándose por la práctica de valores y principios morales a través de su programa lúdico recreativo.

Los grados que ofrece la institución son comprendidos por los cuatro grados de educación preescolar (párvulos, pre-Jardín, jardín y transición) y la educación primaria (primero a quinto) posee catorce docentes.

La institución tiene una estructura de 3 plantas en donde la primera se encuentra un salón donde se hace la bienvenida a los niños antes de enviarse a sus respectivos salones, el salón de los niños de párvulos, un baño adecuado para los niños, y el salón de la directora. Igualmente, unas escaleras las cuales tiene baranda con espuma y cada escalón tiene antideslizante, en el segundo piso hay otro baño que también esta adecuado para los niños, hay tres salones para los grados (pre-Jardín, jardín y transición) cada salón se encuentra previamente organizado para el niño, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje y crecimiento; en el cual se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales y responden a las necesidades de orden y seguridad. Este ambiente le permite al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto. Es un aula aparte de ser amplia posee espacios luminosos y cálidos, que incluyen

lenguaje, arte, música y libros, en donde los libros son el protagonista de la mañana, gracias a la docente que les narra cuentos llamativos al niño en donde utiliza diferentes matices de la voz para cautivar la atención del niño.

El salón es organizado en áreas de trabajo, equipadas con mesas adaptadas al tamaño de los niños y áreas abiertas para el trabajo en el suelo. Gran cantidad de materiales didácticos y libros de trabajo que permiten un adecuado aprendizaje.

En el tercer piso tiene el espacio para el descanso y lonchera de los niños, el cual hay muchas atracciones para los niños como los son un rodadero, un columpio, un sube y baje y un túnel.

La Institución pertenece a la comuna 9 aledaño a los barrios (Hacienda piedra pintada, la floresta, Versailles, villa Arcadia, Jordán etapa 1), el sector cuenta con una población aproximadamente de 40.000 habitantes con estratos 3 y 4 y diversas profesiones como abogados, doctores, enfermeras, secretarias, administradores, y profesores. Bosques de Varsovia está ubicado al nororiente de Ibagué es un sector urbano que cuenta con servicio de transporte, 2 rutas prestadas por Expreso Ibagué (9 y 6). Frente a la institución encontramos una iglesia católica y también un terreno muy amplio con bastante naturaleza en el cual los niños pueden explorar y realizar muchas actividades donde la imaginación es lo importante, dentro de este barrio se encuentra la clínica Sra. de los rosarios (los nogales). Además, cuenta con espacios de recreación ubicados en el sector de Comfenalco.

Dentro de los grados de escolaridad ofrecidos por la institución se encuentra el grado de jardín en donde hay 17 estudiantes, los niños tienen cuatro años de edad, en la hora del recreo los niños comparten y juegan con los estudiantes de los otros grados, son muy respetuosos, muy buenos compañeros y amorosos, se observa que los papitos no envían muy buenas loncheras a los niños, solo alimentos de paquete aunque hay varios niños que le envían buenos alimentos nutritivos como frutas, queso, galletas y jugos naturales. Están dirigidos por una licenciada en pedagogía infantil quien fue la docente

acompañante que ha permitido contar con la grata experiencia de conocer la pedagogía de ella, su metodología a utilizar con los niños, los recursos , las actividades de acuerdo al grado y a la edad del niño, con su propuesta innovadora y actual que es enseñar a través del juego, el amor y el respeto hacia los educandos tal como lo cita el modelo María Montessori (Montessori, 1986) en donde los niños absorben todo el conocimiento y la información del mundo que los rodean como “esponjas” ,lo cual dichos saberes son indispensables para su desarrollo personal y social.

De igual forma la educación basado en la mente de los niños la cual posee una capacidad maravillosa y única, su capacidad de adquirir conocimientos absorbiendo con su vida síquica. Lo aprenden todo inconscientemente, pasando poco a poco del inconsciente a la conciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría. En donde la mente del niño es infinita. El saber entra en su cabeza por el simple hecho de vivir.

“Se comprende así que el primer período del desarrollo humano es el más importante. Es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, una ayuda que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, de naturaleza tan frágil que exigen, para no ser menguadas y heridas, una defensa amorosa e inteligente.” (Montessori, 1986); Es por eso que en el grado Jardín del liceo infantil han logrado observar el modelo pedagógico orientado a la construcción de nuevas semillas del saber, por medio de ambientes adecuados y preparados para los niños.

El docente no solo es un orientador de una clase, o animador de un juego en horas de recreo, sino que además como lo cita (Freire, 1997) “Enseñar exige respeto a los saberes de los educandos”. En donde los niños son creadores de nuevos conocimientos, a través de la lectura y el amor hacia ella, el niño imagina, innova, experimenta y juega mientras aprende, ya sea el tema que aprende, lo que verdaderamente interesante es la capacidad del niño en narrar historias vividas, en comunicarse con sus compañeros y docentes, por medio del respeto y el saber escuchar a los demás.

Finalmente podemos concluir que el modelo orientado por la docente del grado jardín y trabajado en toda la institución, es el modelo constructivista, basado en la consideración social y socializadora de la educación, en donde se integran aportaciones diversas cuyo denominador común lo constituye en hecho que el conocimiento se construye. La escuela promueve el desarrollo en la medida en que promueve la actividad mental constructiva del estudiante, entendiendo que es una persona única, irrepetible, pero perteneciente a un contexto y un grupo social determinado que influyen en él. La educación es motor para el desarrollo globalmente entendido, lo que hace incluir necesariamente las capacidades de equilibrio personal, de pertenencia a una sociedad, las relaciones interpersonales y el desarrollo motriz. Por lo tanto, se puede aseverar que es fruto de una construcción personal en la que interviene la familia, la comunidad, el contexto y no solamente el sujeto que aprende, o lo que enseña la escuela.

Por lo cual podemos decir que la escuela es mediadora de conocimientos, pero el rol del padre de familia es fundamental en el desarrollo social, físico y emocional del niño, los padres son el ejemplo para los hijos, por tanto, es de gran importancia que el docente lleva a conocer al niño el conocimiento y no llevar el conocimiento al niño, para que el aprende a ser responsable, comprometido y sobre todo un hombre o una mujer a futuro integral.

#### **4.4 MARCO LEGAL**

Para (Bruñol, 1999) El interés superior del niño en el marco de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. Justicia y Derechos del Niño número, 125. Resaltan la importancia del cuidado de la niñez protegiéndola y velando por su correcto desarrollo. A su vez el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – (UNICEF, 1960) promueve la protección de los derechos de los niños, ayudándolos a satisfacer sus necesidades más importantes e intentando darles la oportunidad de mejores condiciones para el desarrollo de su potencial. Para la Unicef el ocio y la cultura son fundamentales para haya un desarrollo integral de los niños y niñas; es el juego, el descanso, las

actividades recreativas y culturales quienes potencializan la formación de todos los niños.

Por otro lado la (Constitución Política, 1991) en el Art. 67 hace mención a la educación como un derecho de las personas que tiene una función social; esta función social se inicia desde la familia y se hace extensiva en la escuela donde a partir del contacto e interacción con otros adultos y pares se da inicio a la formación del nuevo ciudadano.

De igual manera en el artículo 1 de la . (Ley General de la Educación Ley 115, 1994) Art 1: En el Objeto de la Ley dice: “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes” p es por ello que en la educación como procesos permanente y social debe estar ligado a la creatividad, a la lúdica que permitan potencializar las habilidades de los educandos.

Por otro lado en el DECRETO 2247 de septiembre 11 de 1997 en sus Artículos 11 reconoce el juego como un dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, a partir del juego este como tal debe tener un propósito que con ayuda del educador le permita reflexionar sobre sus emociones acciones antes, durante y después del juego.

De igual manera Ley 181,1995, Art.5 hacer referencia a la recreación como un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano, para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas intelectuales de esparcimiento.

La ley 1098 de 2006, la cual busca garantizar a los niños, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión, prevaleciendo el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación; como es reflejada en la atención que



se le brinda al infante en cuanto al satisfacer sus necesidades nutricionales, comunicativas, intelectuales, socio-afectivas y de salud que demanda el proceso del infante durante su desarrollo y crecimiento, pero ante todo contando con el apoyo profesional y pertinente que se requiere.

Según el Decreto 1860 de 1994): El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación obligatoria de acuerdo con lo definido en la Constitución y la ley. La Nación y las entidades territoriales cumplirán esta obligación en los términos previstos en las Leyes 60 de 1993 y 115 de 1994 y en el presente Decreto. Los padres o quienes ejerzan la patria potestad sobre el menor, lo harán bajo la vigilancia e intervención directa de las autoridades competentes. El carné estudiantil expedido a nombre del menor, será el medio para acreditar la condición del estudiante. Las autoridades podrán exigir su presentación cuando lo consideren pertinente para verificar el cumplimiento de la obligatoriedad constitucional y legal. (Ministerio de Educación Nacional, 1994, Art. 2)

Por todo lo anterior vemos como desde el marco legal se haya contemplado el pre-escolar no solo como del servicio público educativo formal y regulado por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, sino que a su vez se contempla la formación lúdica uno de los mecanismo para promover el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión.

## 5. METODOLOGIA

### 5.1 ESTRUCTURA METODOLÓGICA

Este proyecto está enmarcado en la INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA, ya que permite trabajar con la comunidad escolar, que tiene una problemática definida, donde van a poder participar todos los entes de la comunidad educativa, y el objetivo a transformar serán las soluciones que involucran en este caso a los niños y niñas del grado pre jardín, Kirchner Alicia (2002) afirma: “La importancia de la IAP es la de abordar una problemática social determinada y poder transformarla por medio de esta teniendo en cuenta el sujeto, objeto y acción como parte del proceso”.

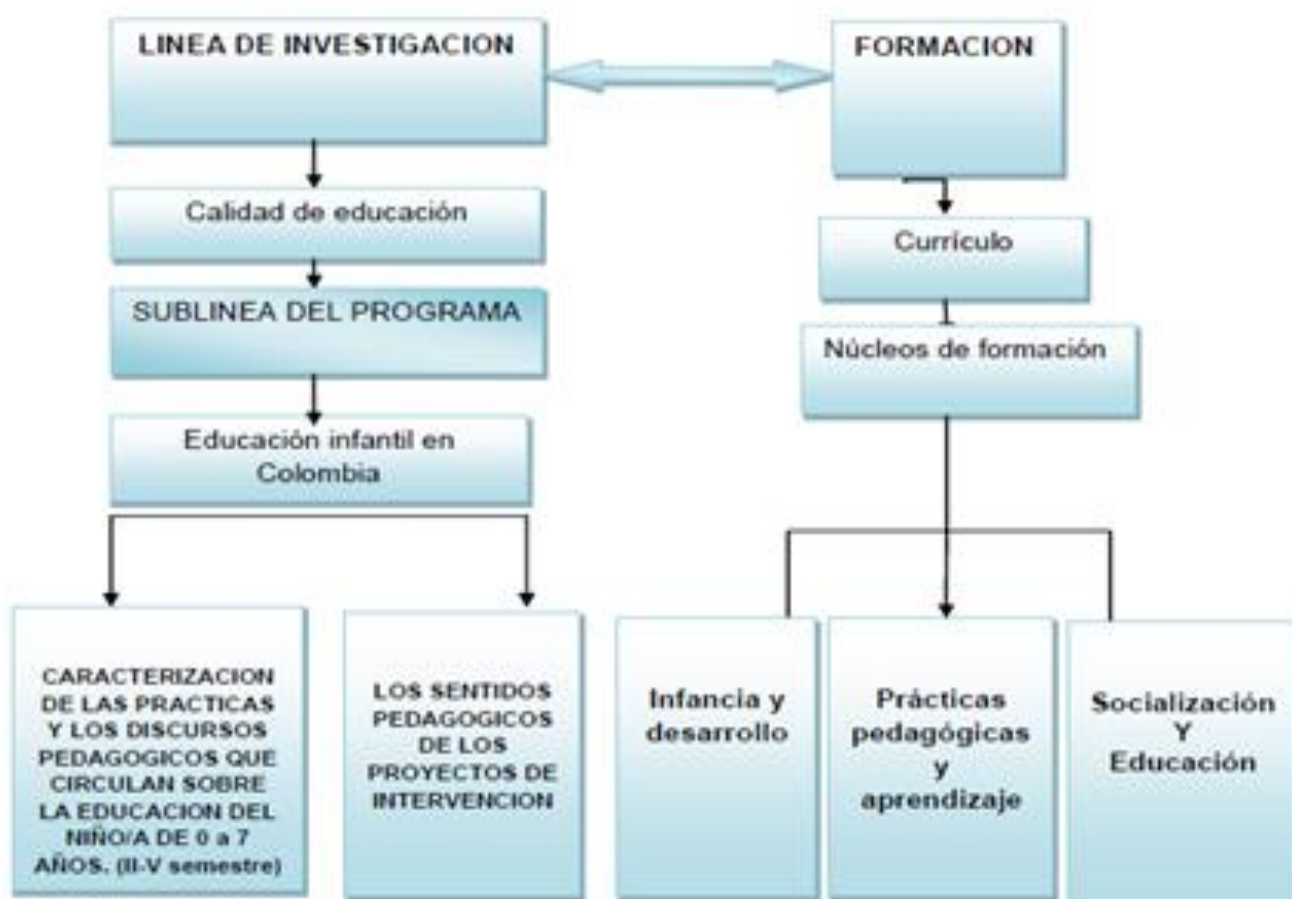
El método implementado en el proyecto, es la investigación cualitativa con enfoque etnográfico, con la cual se estudian los hechos tal como ocurren en el contexto educativo destacando los cambios socioculturales, las funciones y los roles de los miembros de dicha comunidad, con miras a mejorar las situaciones que se presentan en ellas, argumentando la realidad desde un punto de vista teórico; para ello se utilizaron instrumentos que permiten adquirir información valiosa:

La Población, en el proceso de investigación se realizó con los niños y niñas del grado pre-jardín colegio Liceo Infantil Grandes Personitas con edades de 4 años, de estrato 3 y 4 donde el nivel económico es medio y alto, se evidencio falta de lúdica en el proceso de las clases durante la jornada de la mañana, logrando el implemento de nuevos métodos para el desarrollo de la lúdica brindando un mejor proceso de aprendizaje. En ella la población participa activamente con el investigador en el análisis de la realidad y en las acciones concretas para modificarla. Por esto se trabajó con la comunidad educativa para implementar la lúdica durante el aprendizaje en el aula de clase, donde se adquirió por medio de la observación y la investigación que se obtuvo de la falencia encontrada.

Línea De Investigación. La línea de investigación a la que se vincula el proyecto en la Universidad Del Tolima es calidad de la educación y la sub línea del Programa es la Educación Infantil en Colombia.

La siguiente figura muestra claramente la línea y sublínea de investigación donde están adscritos los proyectos que enmarcan el programa de Pedagogía Infantil.

**Figura 2.** Línea de investigación universidad del Tolima



Fuente: Universidad del Tolima

## **5.2 DISEÑO METODOLOGICO**

### **5.2.1 Descripción fase 1: Caracterización**

Caracterización de las prácticas y los discursos pedagógicos que circulan sobre la educación de la institución liceo infantil grandes personitas.

La caracterización de los discursos que circulan y las prácticas que se ejercen en la escuela para la infancia, con relación a la educación de las niñas y los niños menores de siete años, es la base utilizada en el proceso para la construcción del saber pedagógico sistematizado, direccionando la fase I del presente proyecto de intervención; a través de la indagación, observación, comparación y análisis, se evidencian fortalezas y debilidades a la luz de los conocimientos sobre el desarrollo del niño y los ambientes que lo favorecen en la institución LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS.

El presente proyecto en la Fase I está conformado por los siguientes capítulos específicos con los que se efectuó la investigación entre ellos tenemos:

Capítulo I denominado Contextualización en el que se describe el contexto en el que se ubica la institución.

En el segundo capítulo Discurso Oficial se establecen las leyes, normas, decretos y demás aspectos legales que soportan la conformación de la institución objeto de estudio.

El capítulo III Discurso Cotidiano, son aquellos que se vive en el día a día en la institución en los momentos pedagógicos.

El capítulo IV tiene como fin caracterizar las prácticas pedagógicas desarrolladas en el quehacer docente de las maestras con los niños y niñas

Síntesis de Técnicas e Instrumentos (Fase I). En la caracterización de la primera fase, la observación de los discursos oficiales, cotidianos y practica pedagógica de la institución

Liceo infantil Grandes Personitas permite evidenciar la realidad en el aula, el discurso de la docente en su práctica pedagógica y el contexto que rodea al estudiante, estableciendo la relación directa entre el discurso y la práctica pedagógica.

Para darle una percepción objetiva a estos discursos en la recolección de información se empleó la entrevista, diario de campo, sondeos de opinión, cuestionarios y la revisión documental, lo cual permitió triangular la información para determinar las prácticas favorables o negativas ante los problemas de aprendizaje de los niños y niñas. Paralelo a esto se hace el reconocimiento del contexto educativo como es su ubicación, los aspectos socio culturales, siendo el contexto familiar determinante en esta primera fase. Luego de este proceso se hace la indagación correspondiente al discurso oficial, ley 115, decretos y resoluciones, los documentos institucionales (PEI, manual de convivencia) y otros documentos que maneja la institución. Así mismo se hace el reconocimiento del discurso y la práctica pedagógica como instrumento para el desarrollo de esta etapa detectando la importancia de la lúdica en las actividades pedagógicas para que así los niños y las niñas obtengan un aprendizaje significativo es por esto que se tendrá como objetivo fortalecer el desarrollo de estrategias pedagógicas en los niños y niñas de preescolar, por medio de actividades lúdicas para un mejor desarrollo cognitivo en el proceso de motivación, comprometiendo la comunidad educativa para generar el interés en los procesos de enseñanza significativa.

**Tabla 1.** Síntesis de técnicas e instrumentos Fase I, “Caracterización de las prácticas y discursos que circulan sobre la educación de los niños y las niñas menores de 7 años.

PROCEDIMIENTOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
<b>Observación</b>	Participante	• Observación directa
	No	• Registros en Diario de campo.
	participante.	• Construcción de Portafolios de aprendizaje (cursos del semestre).
		• Análisis de la información.

PROCEDIMIENTOS	TECNICAS	INSTRUMENTOS
<b>Investigación y documentación sobre el tema</b>	Revisión documental.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de documentos legales (C.N, Ley 115, Decreto 1860, Resolución 2343, lineamientos curriculares).</li> <li>• Revisión del PEI, Manual de Convivencia, Diario Observador de los estudiantes, Planeador de clase.</li> </ul>
<b>Interrogación oral y escrita</b>	Entrevistas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevistas no estructuradas para docentes y padres de familia (contexto familiar, social, principales problemáticas que afectan a los niños).</li> </ul>

**5.2.2** Descripción fase 2 Intervención. La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de preescolar del liceo infantil grandes personitas

Intervención: Identificado el problema que relaciona la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de preescolar de la Institución Liceo Infantil Grandes Personitas, en donde se ve afectado el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del grado pre-jardín; se propone un proyecto de intervención a la comunidad educativa donde las estrategias lúdico pedagógicas permiten mejorar la calidad de aprendizaje.

Esta fase se centró en el diseño metodológico de la elaboración del proyecto LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DEL LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS centrada en acciones dentro y fuera de

aula, con miras a transformar la práctica pedagógica y generar un cambio de actitud significativo en la comunidad educativa.

La etapa de planeación; básicamente conceptual, parte de la organización que se le da desde el esquema de actividades integradoras, constituyéndose el taller como herramienta pedagógica que da coherencia a cada uno de los momentos de su ejecución.

Los momentos del taller (sensibilización, construcción del saber y utilidad), son dialécticos con las competencias normativas (ser, saber, saber hacer) que engloban la educación infantil en Colombia, le dan sentido y valor al tema de la motivación de los niños en edad preescolar y también a la comunidad educativa y padres de familia; dándole a la lúdica el espacio como herramienta vital para el proceso formativo de toda la comunidad educativa. La etapa de ejecución es el desarrollo de las actividades integradoras lúdicas que a través de múltiples facetas (dinamismo, creatividad, innovación) facilitan la participación e integración de cada uno de los agentes educativos para generar los cambios en el acompañamiento de quienes influyen en la formación escolar del infante.

**Tabla 2.** Síntesis de procedimientos, técnicas e instrumentos

PROCEDIMIENTO	TECNICAS	INSTRUMENTOS
<b>Indagación sobre el tema</b>	Revisión teórica y conceptual sobre la lúdica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portafolio de los cursos de formación de los semestres (6 a 9).</li> <li>• Diario de campo.</li> <li>• Consultas páginas y sitios WEB.</li> <li>• Consulta de textos y módulos guía.</li> </ul>

PROCEDIMIENTO	TECNICAS	INSTRUMENTOS
<b>Estrategias de acercamiento e intervención a la comunidad educativa.</b>	Observación sistemática directa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres.</li> <li>• Folletos para comunicación.</li> <li>• Diario de campo.</li> <li>• Socialización de proyecto.</li> <li>• Ficha de registro del Diario de Campo</li> </ul>
<b>Construcción del micro proyecto pedagógico de aula.</b>	Observación sistemática.	Etapas del PPA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración.</li> <li>• Planeación.</li> <li>• Ejecución.</li> <li>• Evaluación.</li> </ul>
<b>Evaluación y retroalimentación general del proyecto.</b>	Observación sistemática permanente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Charlas Informativas y de sensibilización para padres y docentes.</li> <li>• Procesos de seguimiento y evaluación (directivos, padres y docentes)</li> </ul>

### 5.3 ANALISIS DE RESULTADOS, SEGUIMIENTO Y EVALUACION

**5.3.1** Análisis de resultados: De acuerdo con el objetivo general de la propuesta de intervención: “Fortalecer el aprendizaje significativo a través de la implementación de una Estrategia lúdico- pedagógica que contribuya en la formación integral en los niños y niñas de preescolar del Liceo Infantil Grandes Personitas” por medio de actividades lúdicas para un mejor desarrollo cognitivo en el proceso de motivación, comprometiendo la comunidad educativa para generar el interés en los procesos de enseñanza significativa Se logró despertar el interés por el uso de la lúdica dentro de las actividades de formación



de los educandos contribuyendo a fomentar el aprendizaje significativo desde lo que más les gusta a los niños y niñas que es el juego, pero un juego con propósito pedagógico.

En cuanto a los objetivos planteados en torno a los padres de familia; se logró mostrar la importancia del acompañamiento en las actividades a sus hijos para tener un aprendizaje significativo teniendo como apoyo la lúdica, en donde se evidencio que los niños y niñas trabajaron con mayor agrado, ya que se sienten importantes al verse acompañados por sus padres al menos una vez al mes en las actividades escolares.

#### 5.4. EVALUACION Y SEGUIMIENTO

**Evaluación inicial:** antes de iniciar el proyecto se observa durante la jornada escolar a los niños y niñas en los siguientes aspectos:

- Estados de ánimo.
- Partes del cuerpo que conoce.
- Tipo de relación con sus compañeros.
- Si conoce los conceptos programados.
- Si es un niño activo.
- Si le agrada las clases.

**Evaluación formativa y continua:** durante el desarrollo del proyecto se observa el desempeño de las actividades, si están siendo adecuada, si los niños y las niñas la pasan bien, e iremos anotando en nuestra lista de control lo que se observa para ir mejorando las falencias antes de culminar el proyecto.

**Evaluación final:** terminada la jornada escolar reflexionar sobre los siguientes aspectos:

- Los objetivos ¿han sido adecuados?, ¿se han conseguido?,
- Los contenidos ¿eran apropiados a los objetivos?
- La metodología ¿fue correcta para este tipo de clase y edad?
- Las actividades, ¿han realizado los niños y niñas bien las actividades?, ¿estaban adaptadas a su nivel de desarrollo?, ¿han servido para conseguir los objetivos?

- El tiempo, ¿dura demasiado?, ¿se queda corto?
- El espacio, ¿era adecuado?, ¿podían los niños moverse libremente por él?
- El material, ¿ha sido adecuado para los objetivos que queríamos conseguir?, ¿ha sido fácil de manipular por los niños?,
- Con todas las preguntas realizadas haremos una reflexión sobre la actividad ejecutada.

## 6. ACTIVIDADES INTEGRADORAS

### PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: APRENDO JUGANDO

**OBJETIVO GENERAL:** Fortalecer el aprendizaje significativo a través de la implementación de una estrategia lúdico- pedagógica que contribuya en la formación integral en los niños y niñas de preescolar del Liceo Infantil Grandes Personitas.

Las actividades integradoras contribuyen a redefinir el concepto de lúdica y retomarla como herramienta indispensable para ser implementada dentro de las aulas de clase, para generar calidad en los procesos de aprendizaje. Es por esto que el desarrollo del proyecto de intervención conllevó la planeación y ejecución de estrategias para el desarrollo de la actividad lúdica, partiendo de una problemática, la cual evidencia unas necesidades detectadas en los niños del nivel preescolar. Se plantearon talleres a los docentes, padres de familias, y estudiantes de la Institución Liceo infantil Grandes Personitas en el Proyecto Pedagógico de Aula llamado Aprendo Jugando.

#### 6.1 ACTIVIDADES INTEGRADORAS CON DOCENTES Y DIRECTIVOS

**OBJETIVO:** Compartir experiencias pedagógicas con los directivos y docentes, donde puedan intercambiar y crear estrategias didácticas y recreativas, fortaleciendo los conocimientos y metodologías que se llevan a cabo dentro y fuera del aula.

**Tabla 3** Actividades integradoras con docentes y directivos

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DIMENSIÓN	RECURSOS	RESULTADOS
<b>03 – 04 - 2017</b>	Nº 1 Reunión con directivos y docentes.	Socializar y buscar estrategias para la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica.	Cognitiva comunicativa	humanos	La participación de los docentes ante la reunión fue muy buena

<b>10 – 04 - 2017</b>	N°2 Taller psicológico.	Participar de talleres donde aprenderán estrategias lúdicas pedagógicas.	Cognitiva comunicativa	humanos	Los docentes participaron en los talleres con mucha disposición.
<b>17 – 04 - 2017</b>	N° 3 cronograma de actividades	Plantear cronograma de actividades.	Cognitiva comunicativa	humanos	La participación de los directivos y docentes fue de aceptación a las sugerencias brindadas.

## 6.2 ACTIVIDADES INTEGRADORAS CON PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO: Incluir a la familia a través de un trabajo cooperativo, por medio de actividades lúdicas, en donde concienticen mejor el rol que tienen como padres ante el proceso de formación de sus hijos.

**Tabla 4** Actividades integradoras con padres de familia

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DIMENSIÓN	RECURSOS	RESULTADOS
<b>03 – 05 2017</b>	N° 1 Reunión con padres de familia.	Socializar a los padres la falta de lúdica en la institución educativa, para que ayuden a crear actividades.	Cognitiva comunicativa	humanos	La participación de los padres ante la reunión fue muy buena se notaron interesados.

<b>10 – 05 2017</b>	Nº2 Taller psicológico.	Concientizar a los padres sobre la importancia de la lúdica en los niños.	Cognitiva comunicativa	Humanos	Durante la ejecución del taller los padres se concientizaron de la importancia de la lúdica en los niños
<b>17 – 05 2017</b>	Nº3 Reunión con padres de familia.	Recopilar las actividades propuesta por los padres	Cognitiva comunicativa		Los padres fueron participativos y creativos en la creación de las actividades.
<b>24 – 05 2017</b>	Nº4 participación de padres en las actividades lúdicas con los niños	Permitir que los padres de familia interactúen con sus hijos una vez al mes en actividades lúdicas.	Cognitiva comunicativa	Humanos	Se obtuvo una buena integración grupal.
<b>30 – 05 2017</b>	Nº5 Realización de encuesta para evaluar el trabajo realizado con padres e hijos en el desarrollo de actividades lúdicas.	Evaluar el trabajo realizado con los niños y niñas, evidenciado por sus padres.	Cognitiva comunicativa	Encuesta	Se obtuvo una buena participación de los padres.

### 6.3 ACTIVIDADES INTEGRADORAS CON NIÑOS Y NIÑAS

OBJETIVO: Desarrollar actividades lúdico – pedagógicas con los niños y niñas, para motivarlos ante un aprendizaje didáctico y recreativo, aumentando su interés y participación activa como parte de su proceso formativo.

**Tabla 5** Actividades integradoras con niños y niñas

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DIMENSIÓN	RECURSOS	RESULTADOS
<b>19 – 09 2017</b>	N° 1 Decir el nombre y lo que le gusta por medio del tingo tango	Integrar a los niños del nivel pre-jardín por medio de una dinámica	Motora comunicativa	Pimpones	Los niños reconocen y saben cómo se llaman sus compañeros del salón.
<b>21 – 09 2017</b>	N°2 Cantos y rondas	permitir que los niños y niñas expresen sus habilidad por medio del canto y rondas	Socio- emocional cognitiva	Humanos	Los niños se divierten por medio de presentaciones cortas donde dejan el miedo y la timidez
<b>26 – 09 2017</b>	N°3 Dinámica: al semáforo	Desarrollar el juego por medio de orientación y coordinación espacial.	psicomotriz	Cartulina de color rojo y verde	La alegría de los niños al terminar la dinámica.
<b>28 – 09</b>	N°4 Pajaritos en acción	Desarrollar la concentración y agilidad en el momento de ejecutar la actividad.	-Afectiva -Motora -Cognitiva	Humanos	Se obtuvo una buena integración grupal.

<b>2017</b>	N°5 Dinámica: yo tengo un tic, tic	Desarrollar la orientación y el manejo corporal por medio de la música	Psicomotriz cognitivo	grabadora	Se obtuvo un buen desarrollo en la motricidad gruesa.
<b>03 – 10 2017</b>	N°6 El congelado	Desarrollar en los niños el cumplimiento de las reglas del juego.	Psicomotriz cognitivo	Humanos	Se logró que los niños cumplieran las reglas del juego.
<b>05 – 10 2017</b>	N°7 Búsqueda del tesoro escondido	Motivar a los niños a la exploración del entorno.	Psicomotriz cognitivo	Tesoro escondido	Se observó que los niños participaron activamente de la actividad debido a la exploración que realizaron.
<b>10 – 10 2017</b>	N°8 Repaso colores primarios	Identificar los colores por medio de objetos que estén alrededor para un mejor conocimiento	Cognitivo motora	Objetos con diferentes colores primarios	Se observó que los niños se le facilitó el reconocimiento de los colores primarios.
<b>17 – 10 2017</b>	N°9 Carrera de obstáculos	Desarrollar en los niños la motricidad gruesa.	Motora	Conos Aros Lasos Costales Pelotas	Se evidencio que los niños tienen un buen desarrollo motor.

<b>19 –</b>	N°10	Estimular en los	Motora	Bombas	Los niños
<b>10</b>	Bombas de	niños la agilidad	Cognitiva	Agua	expresaron alegría
<b>2017</b>	agua	del agarre.			en el momento de realizar la actividad.

#### 6.4 EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

Para el desarrollo de la investigación que se llevó acabo, se creó todo un conjunto de actividades educativas que al programar, planear, desarrollar y evaluar tenían como fin facilitar el proceso de la enseñanza aprendizaje de los educandos a través de la lúdica; en donde el estudiante pueda asumir el aprendizaje de manera significativa, construyendo conocimientos, desarrollando habilidades y adquiriendo destrezas.

Para llevar acabo lo anterior se partió de la planeación de un proyecto pedagógico de aula, basado en aspectos preliminares como la observación, indagación, y aplicación de entrevistas que sirvieran de insumo a la creación del PPA.

La observación, planeación y ejecución de las actividades genero una excelente experiencia frente al trabajo con padres de familia, estudiantes y directivos; ya que se pudo desarrollar las actividades con agrado. Se logró la participación activa de todos los implicados en el proyecto llevando a cumplir el objetivo propuesto para que el aprendizaje se diera de una manera lúdica y no tradicionalista.

Posteriormente se realiza una evaluación de las actividades desarrolladas que permite reconocer los beneficios obtenidos a partir de la implementación del presente proyecto.



## **7. CONCLUSIONES**

- Se logró fortalecer estrategias lúdicas en los docentes las cuales serán herramientas que facilitan el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución.
- En la institución educativa se ejecutó el proyecto pedagógico de aula como estrategia pedagógica logrando que los niños y niñas tengan un aprendizaje significativo.
- Se propuso a los directivos de la institución la implementación de la lúdica como estrategia pedagógica del currículo mejorando así un mejor proceso de aprendizaje.
- Se concientizo a los padres de familia que la lúdica es una herramienta pedagógica que permite a sus hijos un mejor aprendizaje significativo

## RECOMENDACIONES

- A los docentes seguir implementando estrategias donde se continúe fortaleciendo la lúdica en el aprendizaje significativo en el aula.
- A los directivos priorizar en el currículo la planeación, organización y ejecución de actividades que incluyan las actividades lúdicas como herramienta para el aprendizaje significativo.
- A los padres revalorizar la lúdica como una estrategia para facilitar el aprendizaje de sus hijos, cambiando la concepción de pérdida de tiempo.

## REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (1961). *Significado y aprendizaje significativo*. México: En línea, En Psicología educativa.
- Ballester Vallori, A. (2005). El aprendizaje significativo en la práctica. *El aprendizaje significativo en la práctica*, (pág. 9).
- Baquero , R. (1997). *El aprendizaje escolar*. Argentina: Aique Grupo Editor S.A.
- Bruñol, M. C. (1999). El Interes del niño en el marco de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niños. *Justicia y Derechos del niño*, 125.
- Cosntitución Política, D. (1991). *CONSTITUCIÓN POLITICA DE COLOMBIA*. Bogotá.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la Autonomía*. México: Paz e Terra Saupaulo.
- Gómez Rodriguez, T., Molano, , O. P., & Rodriguez, Calderon, S. (10 de julio de 2015). *Universidad del Tolima*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G>
- Jimenez, C. (2002). Lúdica y recreación Magisterio Bogotá. *Aula alegre*.
- Jimenez, C. A. (1998). *APROXIMACION A LOS CONCEPTOS DE LUDICA Y LUDOPATIA* . Manizales : Universidad Surcolombiana - USCO.
- Lara Otálora, L., Tovar Quintero , L. K., & Martinez Barreto, L. S. (2015). Obtenido de <http://docplayer.es/27567543-Aprendizaje-significativo-y-atencion-en-ninos-y-ninas-del-grado-primero-del-colegio-rodrigo-lara-bonilla.html>

Lara Tovar, L., Tovar Quintero, L. K., & Martinez Barreto, L. S. (2016). Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/584/LaraOtaloraLizeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

*Ley General de la Educación Ley 115.* (1994).

Minera, & Torres. (2007). Obtenido de [http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf)

Minera, & Torres. (2007). Obtenido de [http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf)

Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. México: IMPRESO EN MEXICO – PRINTED IN MEXICO.Ocaña. (2009).

Posso Restrepo, P., Sepúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). La Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *La lúdica Pedagógica N 21*, 163-174.

UNICEF. (1960). Obtenido de <https://unicef.org.co/derechos-del-ninio>

# **ANEXOS**

## Anexo A. Formato de encuesta

---

### Encuesta a padres

1. ¿En casa realizan actividades lúdicas con sus hijos?

Si: \_\_\_\_\_

No: \_\_\_\_\_

2. ¿Qué actividades frecuentemente realiza en casa con tus hijos?

- a. Manualidades
- b. Lectura de cuentos
- c. Salida al parque
- d. Acompañamiento en las tareas

3. ¿Crees que la dimensión lúdica aporta conocimientos para obtener un aprendizaje significativo?

---

---

---

---

4. ¿Han percibido cambios emocionales y cognitivos en el desarrollo del aprendizaje mediante la lúdica?

Si: \_\_\_\_\_

No: \_\_\_\_\_

## **Anexo B Actividades**

### **• RESCATE DEL TESORO**

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos.

MATERIALES: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.

DESARROLLO: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, además debe existir un círculo de 2 mts. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 punto por ficha y 5 puntos por vida).

### **• LA CAZA DE LA CULEBRA**

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.

DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

- **EL SUPERMERCADO**

**OBJETIVOS:** Aumentar la atención en los participantes

**DESARROLLO:** Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar. Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESUS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.

- **AGARRAR LAS CINTAS**

**OBJETIVOS:** Divertir

**MATERIALES:** Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

**DESARROLLO:** Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón). El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.



### Anexo C. Reunion de padres de familia



Fuente: Los autores

#### Anexo D. Exploracion de colores por medio de vinilos y bomba




Fuente: Los autores



**Anexo E:** Lectura de cuento y representación de personajes con elementos del entorno.



Fuente: Los autores

 Universidad del Tolima	<b>PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS</b>  <b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 1 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Los suscritos:

ANDREA PAOLA ORJUELA DUARTE	con C.C N°	28540987
YESSICA ALEJANDRA PARRA MOLANO	con C.C N°	1110515979
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____

Manifiesto (an) la voluntad de:

**Autorizar**

☒

**No Autorizar**

☐

**Motivo:**

\_\_\_\_\_

La consulta en físico y la virtualización de


**Mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	<input checked="" type="checkbox"/>	Artículo	<input type="checkbox"/>	Proyecto de Investigación	<input type="checkbox"/>
Libro	<input type="checkbox"/>	Parte de libro	<input type="checkbox"/>	Documento de conferencia	<input type="checkbox"/>
Patente	<input type="checkbox"/>	Informe técnico	<input type="checkbox"/>		
Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros)					<input type="checkbox"/>

 Universidad del Tolima	<b>PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS</b>  <b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 2 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Parga Cortes de la Universidad del Tolima.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 “**...Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable**” y 37 “**...Es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro**”. El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “**los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores**” y en su artículo 61 de la Constitución Política de Colombia.

- Identificación del documento:

Título completo: LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREESCOLAR DEL LICEO INFANTIL GRANDES PERSONITAS

- Trabajo de grado presentado para optar al título de:

**LICENCIADO EN PEDAGOGIA INFANTIL**

- Proyecto de Investigación correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

---

- Informe Técnico correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):


---

- Artículo publicado en revista:

---

- Capítulo publicado en libro:

---

 Universidad del Tolima	<b>PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS</b>  <b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	Página 3 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

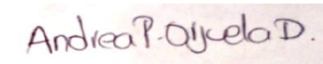
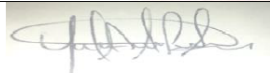
- Conferencia a la que se presentó: \_\_\_\_\_

Quienes a continuación autentican con su firma la autorización para la digitalización e inclusión en el repositorio digital de la Universidad del Tolima, el:

Día: 27 Mes: AGOSTO Año: 2018

Autores:

Firma

Nombre:	ANDREA PAOLA ORJUELA DUARTE		C.C.	28540987
Nombre:	YESSICA ALEJANDRA PARRA MOLANO		C.C.	1110515979
Nombre:	_____	_____	C.C.	_____
Nombre:	_____	_____	C.C.	_____

El autor y/o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.